超级漫画

张利敏 编著

绘制实战手册

角色绘画从局部到整体1000例

超级实战手册+1000个实例=超超豪华角色绘画图库

绘制实战手册

角色绘画从局部到整体1000例

超级漫画

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

mcoo

超级漫画绘制实战手册

张利敏 编著

角色绘画从局部到整体1000例

超级实战手册+1000个实例=超超豪华角色绘画图库

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

超级漫画绘制实战手册：角色绘画从局部到整体1000例 / 张利敏编著. -- 北京：人民邮电出版社，2012.9
ISBN 978-7-115-28915-5

Ⅰ. ①超… Ⅱ. ①张… Ⅲ. ①漫画－绘画技法 Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第167607号

内容提要

本书是一本关于动漫作品中如何绘制完整角色的参考手册。全书分为6个部分，包含1000多幅角色绘制参考图。第1部分包含62幅人物五官的绘制参考图，第2部分包含94幅人物脸部的绘制参考图，第3部分包含106幅人物发型的绘制参考图，第4部分包含117幅人物肢体的绘制参考图，第5部分包含385幅人物躯干动作的绘制参考图，第6部分包含268幅人物整体的绘制参考图。可以说，本书既是一本学习绘制完整角色的参考手册，也是一本非常适合漫画学习的实战手册。

本书细节丰富，案例效果精美，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

超级漫画绘制实战手册——角色绘画从局部到整体1000例

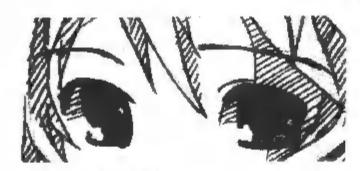
◆ 编　　著　张利敏
　责任编辑　郭发明

◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街14号
　邮编　100061　　电子邮件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京艺辉印刷有限公司印刷

◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：19.5
　字数：150千字　　2012年9月第1版
　印数：1-4 000册　　2012年9月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-28915-5

定价：39.00元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

目录

目录

Page-083 躯干动作的表现

Page-219 人物整体表现

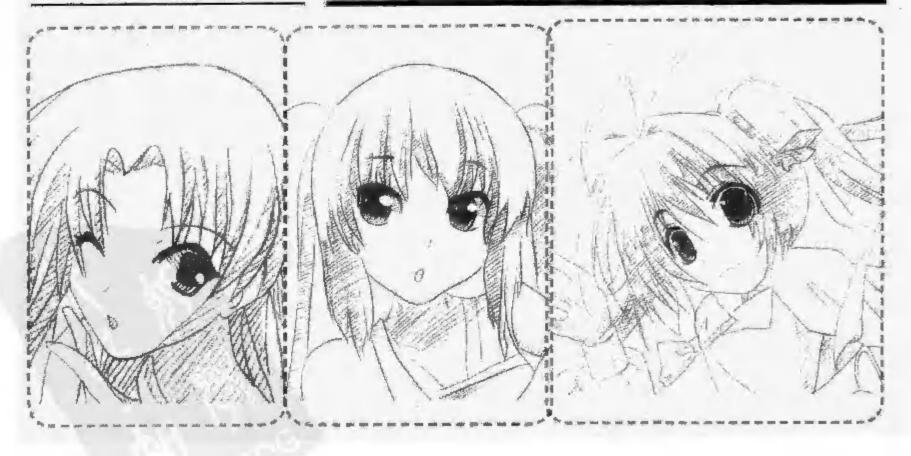
五官的表现

Facial expression

本章简介

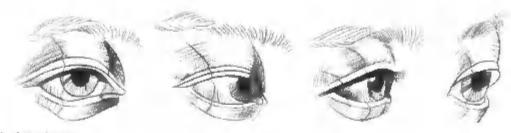
页数/Page：005-014

范例作品编号：N0001-N0062

内容要点：五官的表现是绘制动漫角色的一个亮点，通过五官可以表达出人物的情绪，也可从侧面突显人物的性格，绘制人物时，五官要绘制得细致些，这样可使人物显得更加饱满。

五官的绘制技法

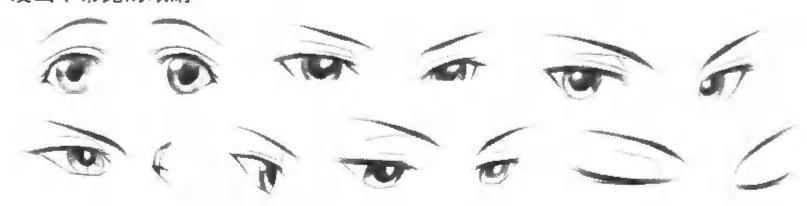
漫画中常常把眼睛夸张表现，如绘制成大大圆圆的，让人物看起来很可爱。

写实的眼睛结构

眼睛由眼眶、眼球、眼皮和眼角等组成，眼球由瞳孔和眼角膜组成，具有一定厚度的眼睑包裹在其外面。绘制眼睛的时候要注意眼球是半圆形透明的球体，所以颜色不要画成死黑，而是越靠近亮部颜色越黑，暗部反光颜色越透明，还要添加高光，这样才能让眼睛更加有神。

绘制流程

1. 勾勒出眼睛大概的样式。

2. 添加眼睛结构的细节。

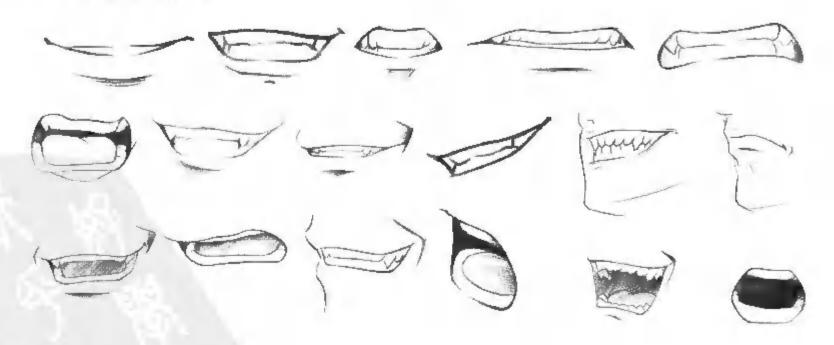
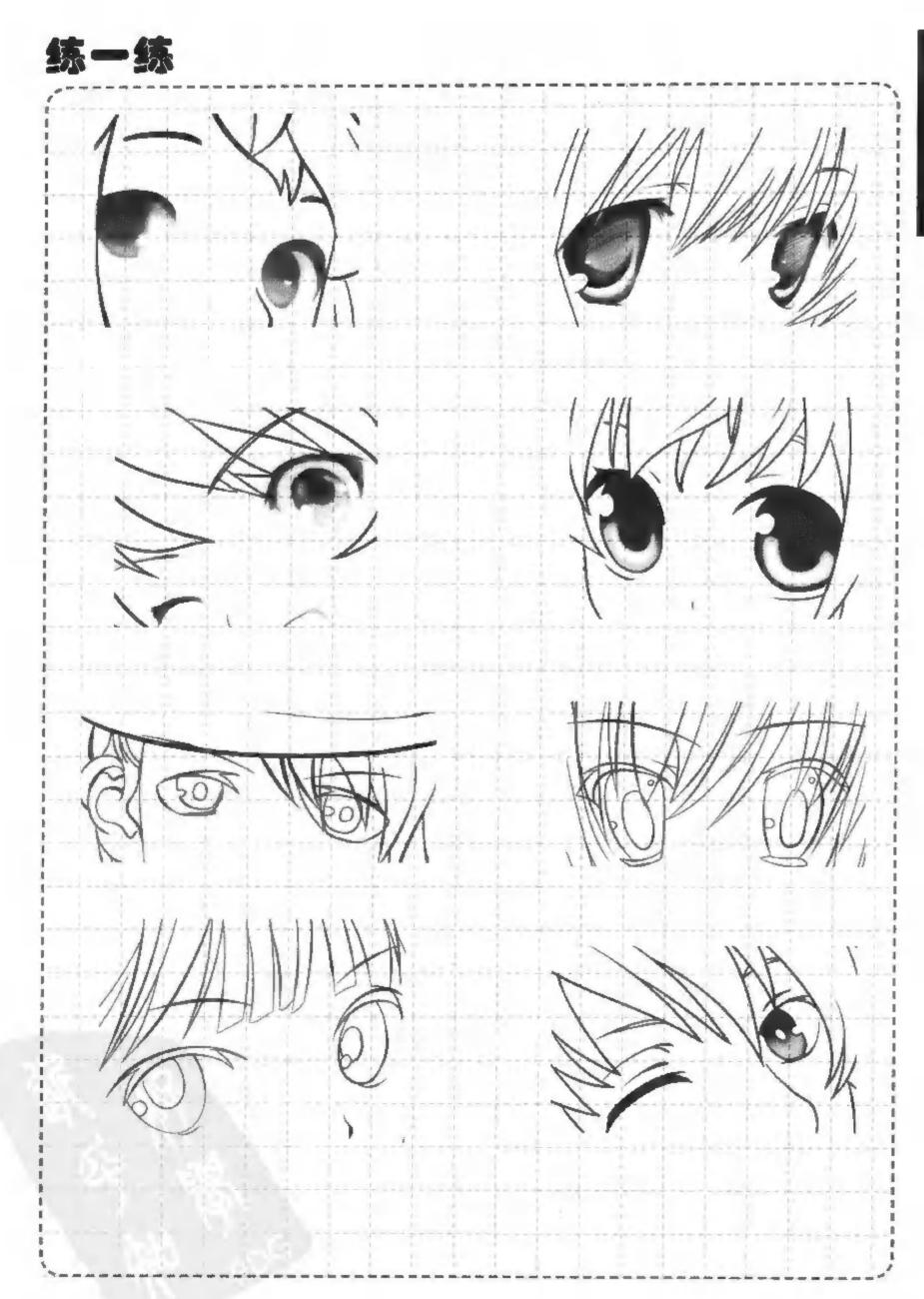
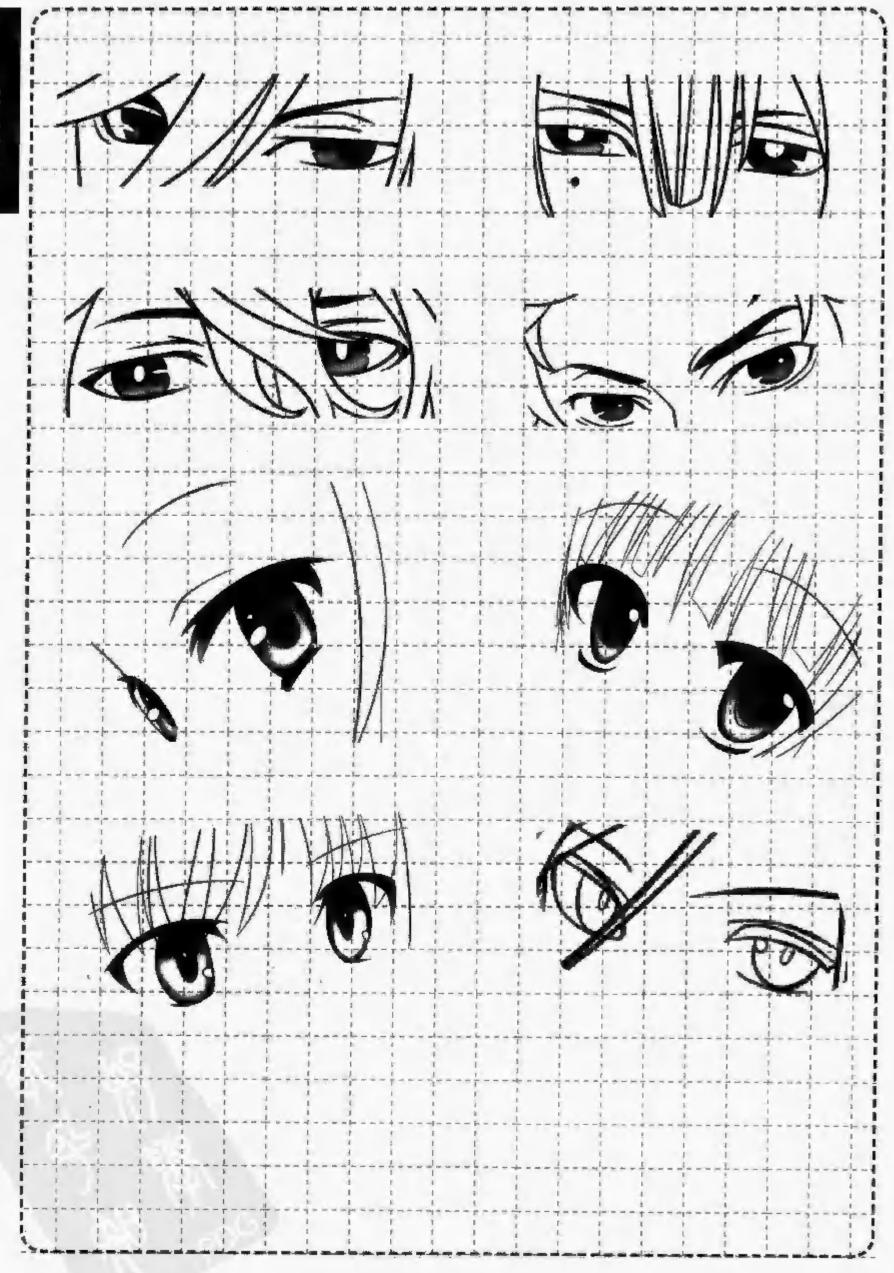
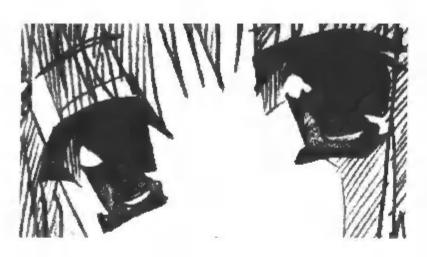
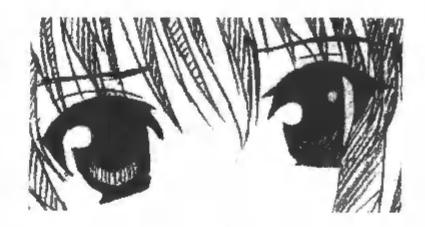
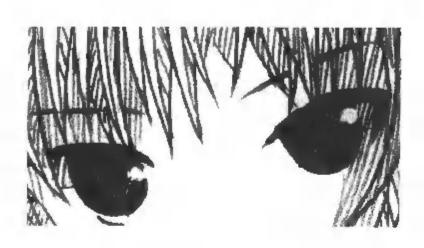
3. 添加阴影。

漫画中常见的眼睛

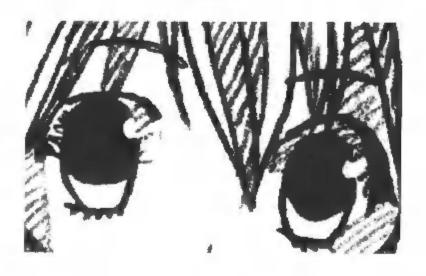
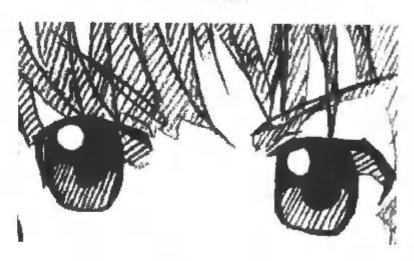
漫画中，嘴巴既可以进行简单表现，也可以进行夸张表现，根据故事的发展和人物的情绪来进行刻画。

嘴巴分为上嘴唇、下嘴唇和口裂（上下唇缘交合处称为“口裂”）三部分，从正面看嘴巴的形状，上下唇分别呈相对的W形，上唇比较长，唇线比较明显。

漫画中常见的嘴巴

练一练

正面

N0001

N0002

N0003

N0004

N0005

N0006

N0007

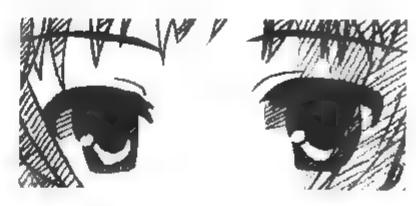
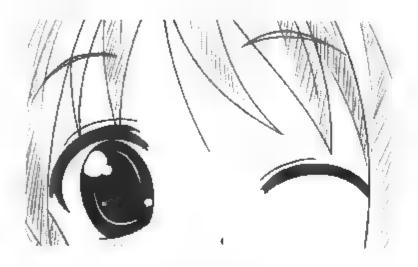
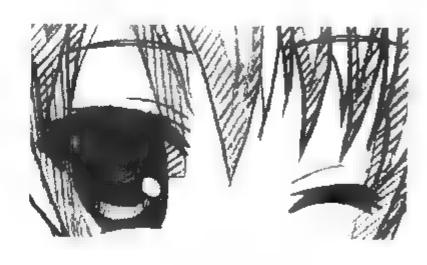
N0008

N0009

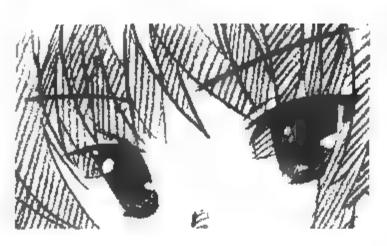
N0010

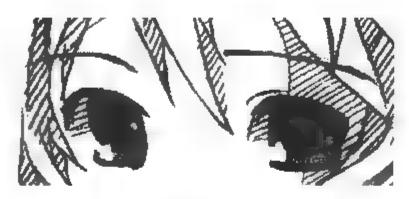
N0011

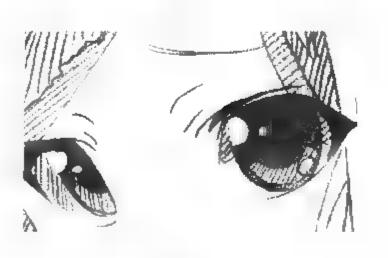
N0012

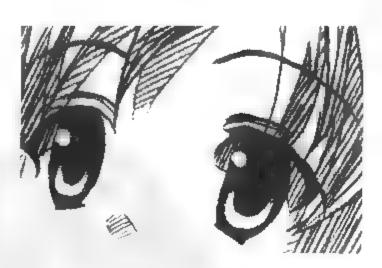
N0013

N0014

N0015

N0016

N0017

N0018

N0019

N0020

N0021

N0022

N0023

N0024

N0025

N0026

N0027

N0028

N0029

N0030

N0031

N0032

N0033

N0034

N0035

N0036

N0037

N0038

N0039

N0040

N0041

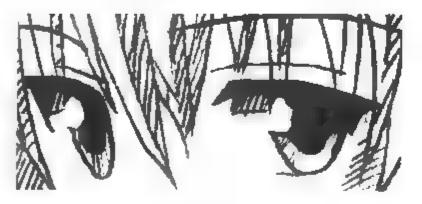
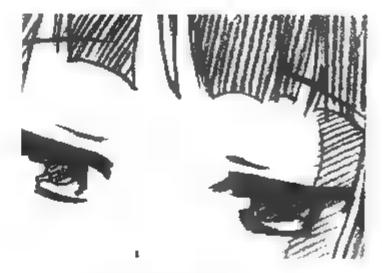
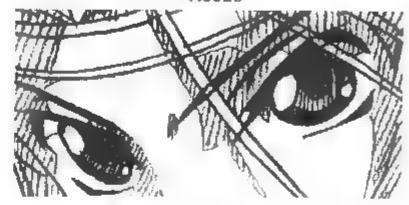
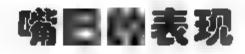
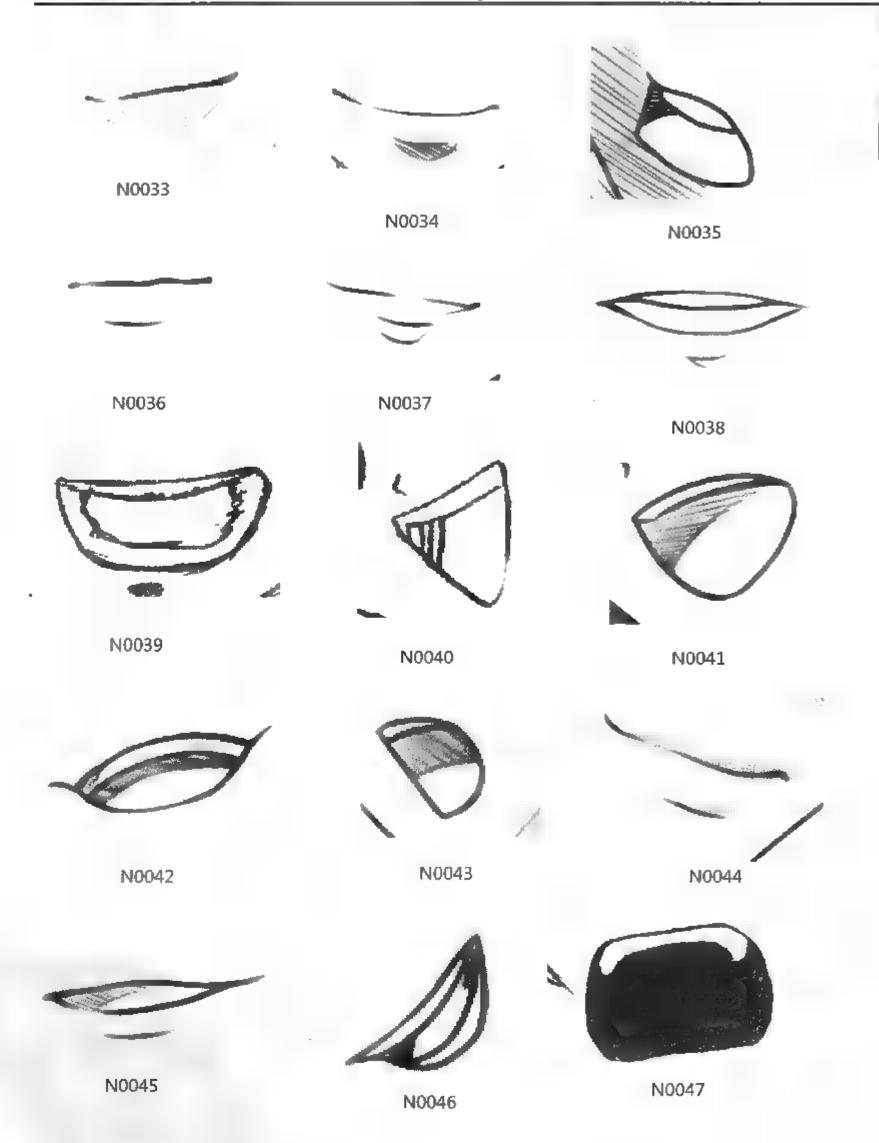
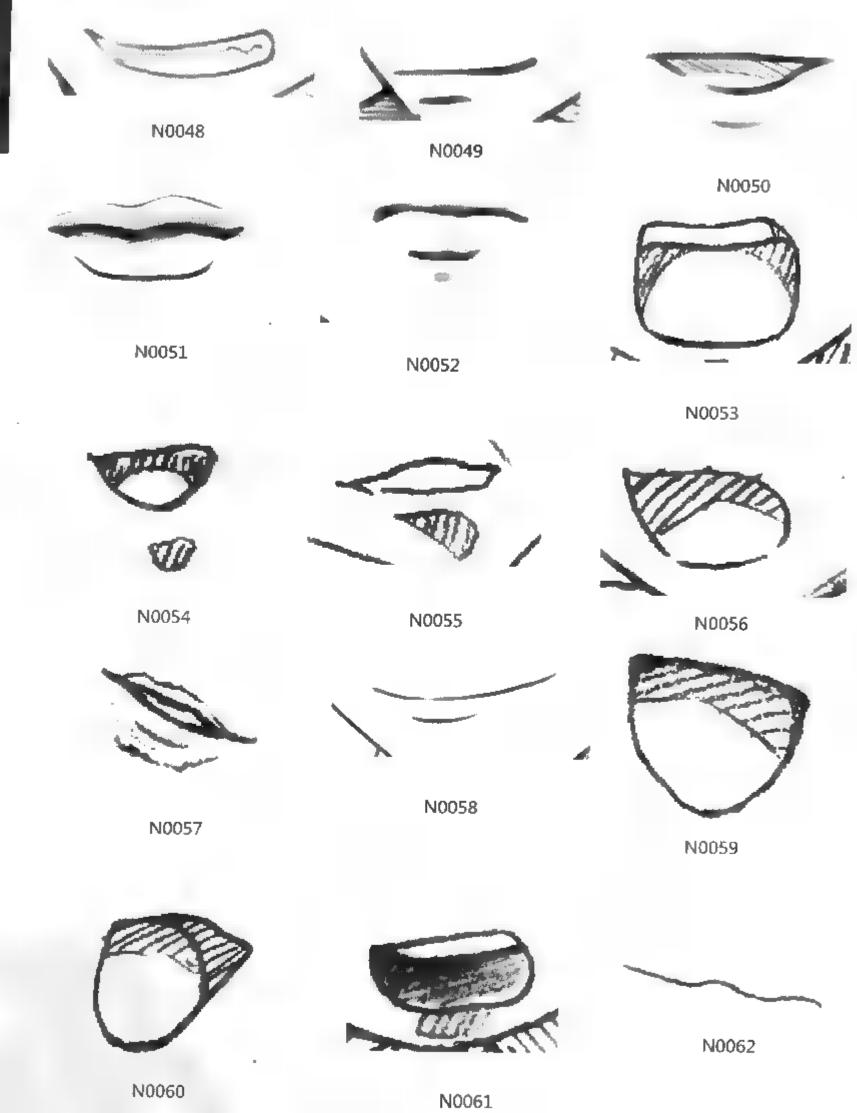
N0042

N0043

N0044

N0045

N0046

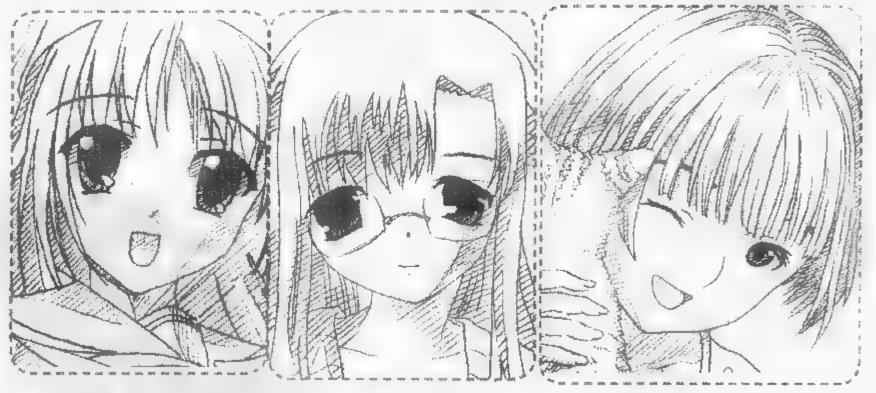
N0047

N0048
N0049
N0050
N0051
N0052
N0053
N0054
N0055
N0056
N0057
N0058
N0059
N0060
N0061
N0062

脸部的表现

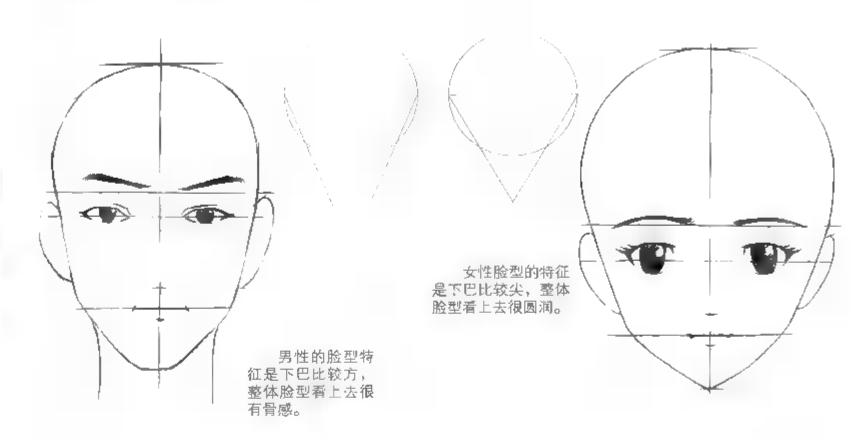
Facial expression

本章简介

页数/Page：015-035

范例作品编号：N0063-N0156

内容要点：在绘制角色头部的时候，为了烘托角色的某种情绪及动作，可以选择一些相对特殊的角度进行展现。一般情况下，积极的情绪多采用仰视视角展现，而负面情绪较重或角色处于劣势，亦或表示角色可爱时可采用俯视视角。

脸部的绘制技法

在塑造人物形象时脸部是很重要的。

人物的头部基本呈圆形，但在绘制角色头部时，我们会发现画出来的人物怎么大都相似呢？

这是因为除了发型、表情、角度以外，头部基本形态的区别也是很重要的。在创作人物角色时我们一定要注意区分人物的脸部特征。

各种男性的脸型

各种女性的脸型

练一练

N0063

N0064

N0065

N0066

N0067

N0068

N0069
N0070
N0071
N0072
N0073
N0074

N0075
N0076
N0077
N0078
N0079
N0080

N0081

N0082

N0083

N0084

N0085

N0086

N0087 N0088 N0089 N0090 N0091 N0092

N0093

N0094

N0095

N0096

N0097

N0098

N0099

N0100

N0101

N0102

N0103

N0104

N0105

N0106

N0107

N0108

N0109

N0110

N0111
N0112
N0113
N0114
N0115
N0116

N0117

N0118

N0119

N0120

N0121

N0122

N0123

N0124

N0125

N0126

N0127

N0128

N0129

N0130

N0131

N0132

N0133

N0134

N0135
N0136
N0137
N0138
N0139
N0140

N0141

N0142

N0143

N0144

N0145

N0146

N0147

N0148

N0149

N0150

N0151

N0152

N0153
N0154

N0155
N0156

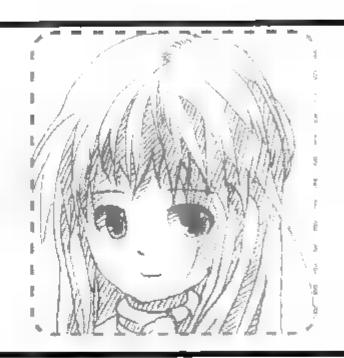
发型的表现

Hair show

本章简介

页数/Page：036-062

范例作品编号：N0157-N0262

内容要点：情绪的另一种表现形式是利用头发、发饰及画面展现角度来体现。如愤怒的表情配合头发飞舞、发饰飞出，展现角度为仰视或俯视，角度很大，这种周边物和表情一致的方法可以有效地突出角色的情绪。

发型的绘制技法

动漫中美少女的头发如同现实中的人物头发，也是由许多的发线组成的。然而，比起单独绘制每一丝头发来说，更好的方法是把它们分成不同大小、不同形状的发丛组进行绘制。

发型是体现人物性格的一个重要方面。要丰富一个人物形象，头发的绘制是很重要的一个部分，设计与人物形象和性格相符合的发型，会使人物显得更加生动。初学者常常忽视的是“整体”，往往会绘制一些零散的头发，再拼凑成发型，这是一个误区。无论何种发型，它都有基本的绘制规律，即先从整体的轮廓入手，再用大线条绘制出头发大致的走向，最后才是细节的刻画。

发型很重要，无论是简单的几根线条还是蓬松的卷发，在绘制时都要注意头发的生长方向及发旋的表现。

发旋是呈漩涡状的，有左右之分，绘画时要注意发旋的旋转方向。

练一练

短发女生

N0157

N0158

N0159

N0160

N0161

N0162

N0163
N0164
N0165
N0166
N0167
N0168

N0169

N0170

N0171

N0172

N0173

N0174

N0175

N0176

N0177

N0178

N0179

N0180

N0181

N0182

N0183

N0184

N0185

N0186

N0187

N0188

N0189

N0190

N0191

N0192

N0193

N0194

N0195

N0196
N0197
N0198

N0199
N0200
N0201

N0202
N0203
N0204

N0205
N0206
N0207

N0208

N0209

N0210

N0211
N0212
N0213

N0214

N0215

N0216

N0217

N0218

N0219

N0221
N0220
N0222

短发男生

N0229
N0230
N0231
N0232
N0233
N0234

N0235

N0236

N0237

N0238

N0239

N0240

N0241

N0242

N0243

N0244

N0245

N0246

N0247 N0248

N0249 N0250

N0251 N0252

N0253
N0254
N0255
N0256
N0257
N0258

N0259
N0260
N0262
N0261

肢体的表现

Limb performance

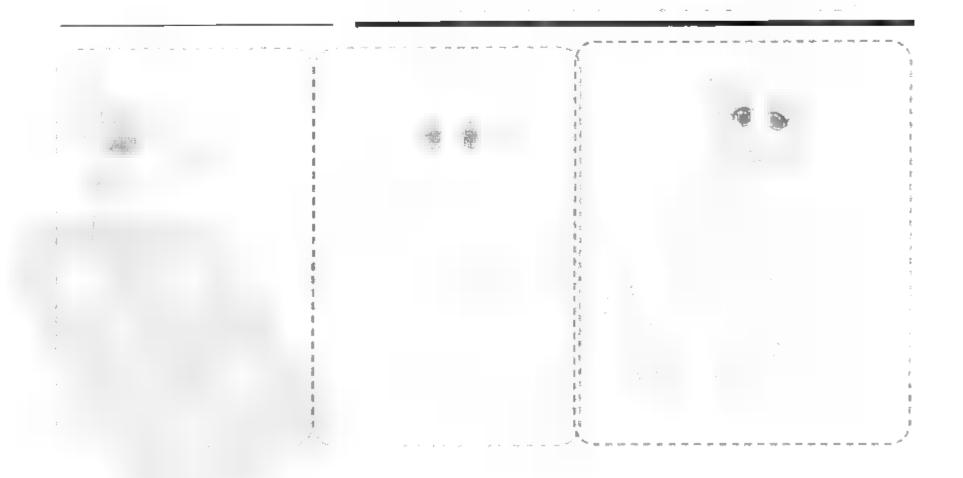
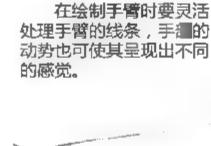
本章简介

页数/Page：063-082

范例作品编号：N0263-N0379

内容要点：人物肢体的绘制是很重要的，通过对肢体的描绘来表现人物的动作。而且只有掌握了各肢体之间的比例关系，才能让人物看起来协调。

肢体的绘制技法

在绘制手臂时要灵活处理手臂的线条，手部的动势也可使其呈现出不同的感觉。

在实际绘制中，手部的变化与情感有关，不同的手势表示出角色不同的情绪及性格特点。

绘制时将手理解为一个体块进行考虑，这样就不会被复杂的手指变化而影响到手部的整体绘制。

在绘制脚部的时候要注意体会脚部的体积感。

虽然脚部的体积并不大，但是在表现空间及方向感时却起到了重要的作用。

大腿根部关节是最初发力的部位。

腿部在运动时会与腰部产生或多或少的关联。

在实际绘制中，腿部的细节并不一定要全部绘制出来，这是由画面风格决定的。例如，少女的皮肤细滑，如果将腿部结构全部展现出来，就无法表现角色“年轻”的特点。所以在实际绘制中，各个结构的转折处都会进行平滑的概括处理，尤其是 Q 版角色的腿部，会进行高度的概括。

N0263

N0264

N0265

N0266

N0267

N0268

N0269

N0270

N0273

N0272

N0271

N0274

N0275

N0276

N0277

N0278
N0279
N0280
N0281
N0282
N0283
N0284

N0285
N0286
N0287
N0288
N0289
N0290
N0291

N0292
N0293
N0294
N0295
N0296
N0297
N0298
N0299

N0301
N0300
N0302
N0304
N0303
N0305
N0307
N0306
N0308

N0309
N0311
N0310

N0312
N0313
N0314
N0315
N0316
N0317

N0318
N0319
N0320
N0321
N0322
N0323
N0324

N0325
N0326
N0327
N0328
N0329
N0330
N0331

N0332
N0333
N0334
N0335
N0336
N0337
N0338
N0339
N0340
N0341

N0342
N0343
N0344
N0345
N0346
N0347
N0348
N0349
N0350

N0351
N0352
N0353
N0354
N0355
N0356
N0357
N0358
N0359
N0360
N0361

N0362
N0363
N0364
N0365
N0366
N0367
N0368
N0369
N0370
N0371
N0372
N0373

N0374

N0375

N0376

N0377
N0378
N0379

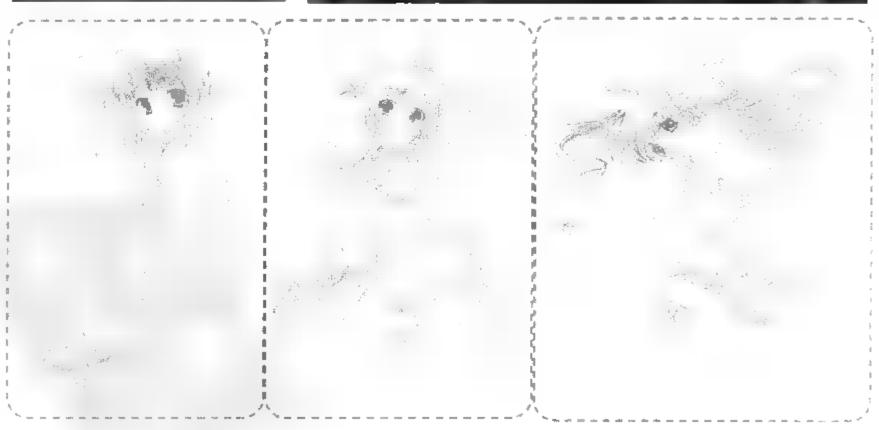
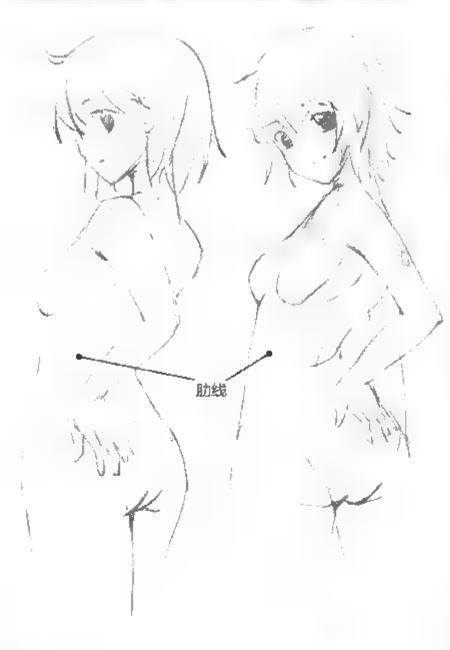
躯干动作的表现

Torso movement performance

本章简介

页数/Page：083-218

范例作品编号：N0380 -N0754

内容要点：通过躯干的扭转达到想要的动作状态，本章中通过展示静态和动态两种状态下的各种动作，使读者对躯干动作的表现有所了解，从而能够掌握基本的绘制技巧。

静态动作的绘制技法

当角色处于正背面的站姿时，如果扭转上半身，正面身体的中心线全部展现出来就会显得不自然。

这种动作的处理方法是，头部扭转幅度 < 肩部扭转幅度 > 胯部扭转幅度。

腰部的扭转是人物自身力中最重要的部分，腰部在全身运动中都有或多或少的变化。

腰部运动大体可以分为两种，即“拉伸”和“压缩”，这两种运动使得上身呈现不同的角度变化。

通过肋线找出身体侧面，通过后背中心线找准背面，以肋线和背面中心线为参考，注意扭转不能显得不自然。

如果身体扭转到可以看到肋线的方向，那么头部（脸）也可以扭转到比正侧面更大的角度。

改变上胸部和臀部区块的方向，要注意后背中心线和身体正面的中心线不能同时出现。

N0380
N0381
N0382

N0383
N0384
N0385

N0386
N0387
N0388

N0389

N0391

N0390

N0392
N0393
N0394

N0395
N0396
N0397

N0398
N0399
N0400

N0401

N0402

N0403
N0404
N0405

N0406

N0407

N0408
N0409
N0410

N0411

N0412

N0413

N0414
N0415
N0416

N0417

N0418

N0419

N0420
N0421
N0423
N0422

N0424
N0426
N0425

N0427
N0428
N0429

N0430
N0431
N0432

N0433
N0434
N0435

N0436

N0437

N0438

N0439
N0440
N0441

N0442

N0443

N0444

N0445
N0446
N0447

N0448

N0449

N0450

N0451
N0452
N0453

N0454

N0455

N0456

N0457
N0458

N0459

N0460

N0461

N0462
N0463
N0464

N0465
N0466
N0467

N0468
N0469
N0470

N0471
N0472
N0473

N0474
N0475
N0476

N0477

N0478

N0479

N0480
N0481
N0482

N0483

N0484

N0485

N0486
N0487
N0488

N0489

N0490

N0491

N0492
N0493
N0494

N0495

N0497

N0496

N0498
N0499
N0500

N0501

N0503

N0502

N0504
N0505
N0506

N0507

N0508

N0509

N0510
N0511
N0512

N0513
N0514
N0515

N0516
N0517
N0518

N0519

N0520

N0521

N0522
N0523
N0524

N0525
N0526
N0527

N0528
N0539
N0530

N0531
N0532
N0533

N0534
N0535
N0536

N0537

N0539

N0538

N0540
N0541
N0542

N0543
N0544
N0545

N0546

N0547

N0548

N0549
N0550
N0551

N0552
N0553
N0554

N0555

N0556

N0557

动态的绘制

在绘制角色动作的时候，骨点之间的位置关系成了角色动作行程的关键点。熟练地掌握肩膀、肘部、膝部和脚踝等部位的骨节点，可以在绘制时更加得心应手，从而快捷地绘制角色的动作。

练一练

走姿的绘制

N0562
N0563
N0565
N0564

N0566
N0567
N0569
N0568

N0570
N0571
N0572
N0573

N0576

N0578
N0579
N0580
N0581

N0582
N0583
N0584
N0585

N0586
N0587
N0589
N0588

N0590

N0591

N0593

N0592

N0594
N0595
N0596

N0598

N0597

N0599

N0600
N0601
N0602

N0603

N0604

N0605

N0606

N0607
N0608
N0609
N0610

N0611
N0612
N0613
N0614

N0615
N0616
N0617
N0618

N0619

N0620

N0621

N0622

N0623
N0624
N0625
N0626

N0627
N0628
N0629
N0630

N0631
N0632
N0633
N0634

N0635

N0636

N0638

N0637

N0639
N0640
N0641
N0642

N0643

N0644

N0645

N0646

N0647
N0648
N0649
N0650

N0651

N0652

N0653

N0654
N0655
N0656

N0657

N0658

N0659

N0660

N0661
N0662
N0663
N0664

N0665

N0666

N0667

N0668

N0669
N0670
N0671

N0672
N0673

N0674
N0675

N0676

N0677

N0678
N0679

N0680

N0681

N0682
N0683

N0685

N0684

N0686

N0687

N0688

N0689
N0690

N0691
N0692

N0693
N0694

N0695

N0696

N0697

N0698

N06999
N0700

N0701
N0702

N0703
N0704

N07015
N0706

N0707

N0708

N0709
N0710

N0711

N0712

N0713
N0714

N0715
N0726

N0717
N0718

N0719
N0720

N0721
N0722

N0723

N0724

N0725

N0726

N0727
N0728
N0729

N0730
N0731

N0732

N0733

N0734
N0735

N0737
N0736
N0738

N0739

N0740

N0741

N0742

N0743

N0744

N0745

N0746
N0747
N0748

N0749
N0750
N0751

N0752
N0753
N0754

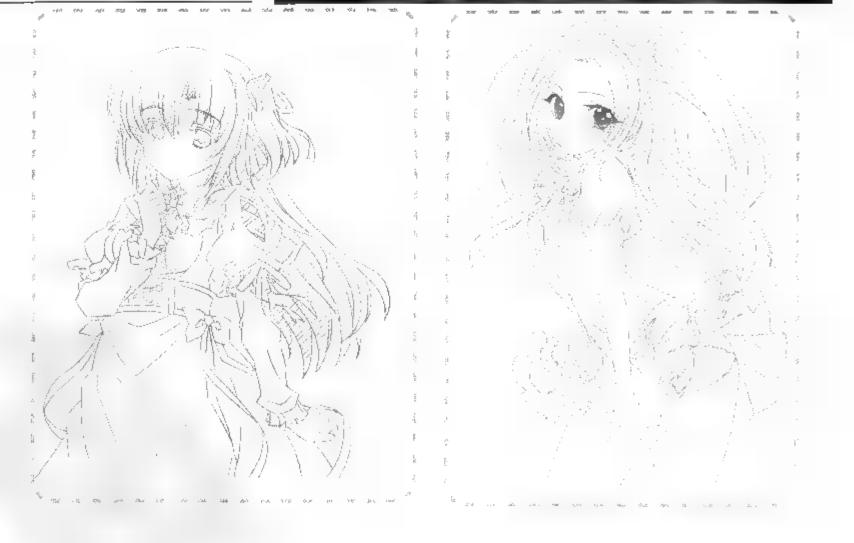
人物整体表现

Overall performance

本章简介

页数/Page：219-312

范例作品编号：N0755-N1022

内容要点：通过对人物的整体描绘来表现人物的动态，从而凸显人物的性格。在绘制的时候要注意人物整体的比例关系。

人体表现的技法

人体是实实在在存在于三维空间中的，我们在绘制人物时，要将人体表现出立体感、透视感。只有人物存在了，才能更好地表现人物的动作。

除了将整个身体用长方体来表示外，我们还可以将不同的身体部位也用长方体表示，这样可以加深我们在绘画时的立体意识。

正面　　顶面　　背面

练一练

N0755
N0756
N0757
N0758

N0759

N0760

N0761

N0762

N0763
N0764
N0765

N0766
N0767
N0768

N0769
N0770
N0771
N0772

N0773

N0774

N0775

N0776
N0777
N0778

N0779
N0780

N0781
N0782
N0783

N0784
N0785

N0786
N0787
N0788

N0789
N0790
N0791

N0794
N0793
N0792

N0795
N0796
N0797

N0798
N0799
N0800

N0801
N0802

N0803
N0804
N0805

N0806
N0807
N0808

N0809
N0810
N0811

N0812
N0813

N0814
N0815
N0816

N0818
N0817
N0819

N0820
N0821
N0822

N0823
N0824
N0825

N0826
N0827
N0828

N0829

N0830

N0831

N0832
N0833

N0834
N0835
N0836

N0837
N0838
N0839

N0840
N0841
N0842

N0843
N0844
N0845

N0846
N0847
N0848

N0849
N0850
N0851

N0852
N0853
N0854

N0855
N0856
N0857

N0858
N0859
N0860

N0861
N0862
N0863

N0864
N0865
N0866

N0867
N0868
N0869

N0870
N0871
N0872

N0873
N0874
N0875

N0876
N0877
N0878

N0879
N0880
N0881

N0882
N0883
N0884

N0885
N0886
N0887

N0888
N0889
N0890

N0891
N0892
N0893

N0894
N0895
N0896

N0897
N0898
N0899

N0900
N0901
N0902

N0903
N0904
N0905

N0906
N0907
N0908

N0909
N0910
N0911

N0912
N0913
N0914
N0915

N0916
N0917
N0918

N0919
N0920
N0921

N0922
N0923
N0924

N0925
N0926
N0927

N0928
N0929
N0930

N0931

N0932

N0933

N0934
N0935
N0936

N0937

N0938

N0939

N0940
N0941
N0942

N0943
N0944
N0945

N0946
N0947

N0948
N0949
N0950

N0951
N0952
N0953

N0954
N0955
N0956

N0957
N0958
N0959

N0960
N0961
N0962

N0963
N0964
N0965

N0966

N0967

N0968

N0969
N0971
N0070

N0972
N0973
N0974

N0975
N0976
N0977

N0978
N0979
N0980

N0981
N0982
N0983

N0984
N0985
N0986

N0987
N0989
N0988

N0990
N0991
N0992

N0993
N0994
N0995

N0996
N0997
N0998

N0999
N1000
N1001

N1002
N1003
N1004

N1005
N1006
N1007

N1008
N1009
N1010

N1011
N1012
N1013

N1014
N1015
N1016

N1017
N1018
N1019

N1020
N1021
N1022

超级漫画绘制实战手册系列

技法和技巧的学习宝库 想象力和灵感的源泉

本系列已出版图书：

书号 书名

25772 超级漫画绘制实战手册——漫画形象1000例超值版

25851 超级漫画绘制实战手册——美少女1000例

25818 超级漫画绘制实战手册——美少年1000例

25770 超级漫画绘制实战手册——Q版角色1000例

25779 超级漫画绘制实战手册——人物动态1000例

25771 超级漫画绘制实战手册——人物头像与表情2000例

25886 超级漫画绘制实战手册——场景设计500例

26716 超级漫画绘制实战手册——服饰1000例

ISBN 978-7-115-28915-5

定价：39.00 元

分类建议：动漫/动漫技法

人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn